

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

1. Data Pribadi

Nama : Muhammad Alfiansyah
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 15 April 1996
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Alamat Rumah : Jalan Madrasah 2 No.46
Kel.Sukabumi Utara, Kec.Kebon
Jeruk, Jakarta Barat 11540
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status : Belum Menikah
Telepon : 082220280681
Email : alfi.alfiansyah96@gmail.com

2. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

2002 – 2008 : SD Negeri 01 Pagi Sukabumi Utara
2008 – 2011 : SMP Negeri 48 Kebayoran Lama
2011 – 2014 : SMK Negeri 45 Jakarta Barat
2014 – Sekarang : Universitas Esa Unggul Jakarta
(S1), Fakultas Ilmu Komputer,
Program Studi Sistem Informasi,
Peminatan *Corporate Information
System*

Lampiran 2 Profil RA AL – BARKAH

1. Format Data Kelembagaan



KEMENTERIAN AGAMA R.I Format Data Kelembagaan Raudhatul Athfal TP 2017/2018

I. Profil Lembaga

A. Data Umum Raudhatul Athfal (RA)

- Nomor Statistik RA : (12 digit)
- NPSN : (8 digit)
- Nama RA :
- Waktu Belajar : 1: Pagi 2: Siang 3: Kombinasi (Pagi dan Siang)
- NPWP : . . . - .

B. Lokasi Raudhatul Athfal (RA)

- Jalan/Kampung & RT/RW :
- Desa/Kelurahan :
- Kecamatan :
- Kabupaten/Kota :
- Provinsi :
- Kode Pos : (5 digit)
- Titik Koordinat : a. Latitude (Lintang) : b. Longitude (Bujur) :
- Kategori Geografis Wilayah : 1: Pesisir Pantai 2: Dataran Rendah 3: Pegunungan
- Kategori Wilayah Khusus : 1: Daerah Terpencil/Terbelakang 2: Daerah Masyarakat Adat
3: Daerah Bencana Alam/Bencana Sosial 4: Daerah Perbatasan

C. Kontak Raudhatul Athfal (RA)

- Nomor Telepon RA : - (Kode Area + Nomor Telepon)
- Nomor Fax RA : - (Kode Area + Nomor Telepon)
- Alamat Website RA :
- Alamat Email RA :

D. Jarak RA ke Lokasi Tertentu

- Ke Kanwil Kemenag Provinsi : 1: < 1 Km 2: 1 - 10 Km 3: 11 - 30 Km 4: 31 - 50 Km 5: > 50 Km
- Ke Kankemenag Kab./Kota : 1: < 1 Km 2: 1 - 10 Km 3: 11 - 30 Km 4: 31 - 50 Km 5: > 50 Km
- Jarak ke RA Terdekat : 1: < 1 Km 2: 1 - 2 Km 3: 3 - 5 Km 4: 6 - 10 Km 5: > 10 Km
- Jarak ke TK/PAUD Terdekat : 1: < 1 Km 2: 1 - 2 Km 3: 3 - 5 Km 4: 6 - 10 Km 5: > 10 Km
- Jarak ke MI Terdekat : 1: < 1 Km 2: 1 - 2 Km 3: 3 - 5 Km 4: 6 - 10 Km 5: > 10 Km
- Jarak ke SD Terdekat : 1: < 1 Km 2: 1 - 2 Km 3: 3 - 5 Km 4: 6 - 10 Km 5: > 10 Km

E. Dokumen Perijinan & Sertifikat ISO

- No. SK Pendirian :
- Tanggal SK Pendirian : / / (Format penulisan : dd/mm/yyyy)
- No. SK Ijin Operasional :
- Tanggal SK Ijin Operasional : / / (Format penulisan : dd/mm/yyyy)
- Kepemilikan Sertifikat ISO : 1: 9001:2000 2: 9001:2008 3: Dalam Proses 4: Belum

F. Akreditasi RA Terakhir

- Status Akreditasi Terakhir : (Pilih salah satu jawaban)
- No. SK Akreditasi Terakhir :
- TMT SK Akreditasi Terakhir : / / (Format penulisan : dd/mm/yyyy)
- Tanggal Berakhir Akreditasi : / / (Format penulisan : dd/mm/yyyy)
- Nilai Akreditasi Terakhir :

G. Riwayat Akreditasi RA

Status Akreditasi ¹⁾	Nomor SK Akreditasi	TMT Akreditasi	Tanggal Berakhir Akreditasi	Nilai Akreditasi

2. Data Guru

DATA GURU RA AL-BARKAH

NO	WILAYAH	KECAMATAN	DEWIT/KEBA	KEBUNCIK	PEJID	NUPTK	NAMA	TEMPAT LAHIR	TANGGAL LAHIR	PELAINAN	NIK (RT)	KUMUNIKASI	ULUS ID	FUNGSI	STATUS
1	JAKARTA SELATAN	KEMENKUMHAM	RAJAL - BARKAH	BA		72852965120003	HARIMAS, S.P	JAKARTA	02/07/2002	P	21720408720005	SI	ISBA	GAJIL RA	NDP/PNS
2	JAKARTA SELATAN	KEMENDIKNAS	RAJAL - BARKAH	BA		007338463100113	PULIHAN, S.P	JAKARTA	12/07/1985	P	31182526230003	SI	ISBA	GAJIL RA	NDP/PNS
3	JAKARTA SELATAN	KEMENDIKNAS	RAJAL - BARKAH	BA		12677196120002	SM RASIDYUANS, SE	JAKARTA	12/02/1971	P	31182526230006	SI	ISBA	GAJIL RA	NDP/PNS
4	JAKARTA SELATAN	KEMENDIKNAS	RAJAL - BARKAH	BA	JCT33846130001		SYIFA, ALIZZAH	JAKARTA	09/04/1994	P	3118252623001001	SIWA	2000	TU	NDP/PNS
5															

Jakarta, 13 Juli 2018
 Kepala Sekolah

 HARIMAS, S.P


3. Data Kepala Sekolah

Nama : Ibu HASANAH S.pd
Nomor Hp : 0838 90968007
Alamat : Jl. H. Soleh I Rt 008/D8 Sukabumi Selatan
Kebon Jeruk Jak Bar
Pendidikan : S1 PIAUD
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat : Jakarta, 04 Agustus 1972
Tempat Tugas : RA AL-Barkah

Mengetahui
Kepala Sekolah



(Hasanah. S.Pd)

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



RAUDHATUL ATHFAL AL-BARKAH

AKTE NOTARIS : Ny. Sri Haryati Zahrudin No. - 03 Tanggal 07 Juli 2009

Sekretariat : Tanah Baru I / Kemandoran VIII Grogol Utara Kebayoran Lama

Jakarta Selatan 12210, Telp. (021) 53674763, 5304596

Nomor : 200/RA/VI/2018 Jakarta, 19 Juli 2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Kepada Yth,
Universitas Esa Unggul
Fakultas Ilmu Komputer
di - Jakarta

Dengan Hormat,

Dengan ini saya sebagai Kepala Raudhatul Athfal AL-BARKAH menyatakan bahwa, Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi :

NAMA : MUHAMMAD ALIFIANSYAH
NIM : 2014-83-021
UNIVERSITAS : ESA UNGGUL

Sudah melaksanakan penelitian di Raudhatul Athfal AL-BARKAH pada tanggal 19 Juli 2018.

Demikianlah Surat Keterangan yang kami buat. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Kepala Raudhatul Athfal AL-BARKAH

HASANAH, S.Pd.

Lampiran 4 Wawancara mengenai RA AL – BARKAH & media pembelajaran yang digunakan

1. Berapa hari jadwal pembelajaran di RA AL-BARKAH?

5 hari, senin – jumat

Mulai dari pukul 07.00 – 11.00 WIB

Terdiri dari kelas A : 7 orang. (usia 3 – 4 tahun)

kelas B : 22 orang. (usia 5 – 6 tahun)

2. Apa saja pembelajaran yang dilakukan di RA AL-BARKAH?

PAI (Pendidikan Agama Islam)

- Hafalan
- Nilai – nilai agama
- Sholat
- Mengaji.

Berhitung

- Matematika

Fisik Motorik

- Mewarnai
- Olahraga
- Bermain

Bahasa

- Membaca
- Menggambar
- Menulis
- Seni
- Sosial (mengetahui sekitar)
- Menghafal
- Waktu (disiplin)
- Keterampilan

3. Alamat lengkap RA AL – BARKAH ?

JL. Kemandoran VIII. RT 010 / RW 11 Grogol Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.

4. Media pembelajaran apa saja yang digunakan di RA AL-BARKAH ?

Di kelas :

- Buku LKS (lembar kerja siswa)
- Buku gambar
- Buku iqro
- Buku abjad
- Buku mewarnai
- Buku membaca

Alat peraga

- Bola keranjang
- Puzzle
- Lilin mainan
- Balok – balok
- Alat – alat tulis
- Kertas origami

Di luar kelas :

- Ayunan
 - Prosotan
 - Papan jungkit
 - Bola basket
5. Masalah apa yang sering dihadapi pada saat proses pembelajaran?
- Harus banyak bersabar dalam menghadapi anak – anak.

- Memanfaatkan situasi dan keadaan pada saat proses pembelajaran, karena anak – anak masih sulit untuk mengerti dan memahami pada saat proses pembelajaran.
 - Perilaku anak – anak yang interaktif, sehingga anak – anak sering kali ceroboh (nakal/jail) yang membuat kelas berantakan seperti modul buku robek atau lecek terkadang basah dan pernah juga hilang.
6. Apakah ibu guru pernah memberikan materi atau menjelaskan mengenai suatu objek (seperti hewan, tanaman, buah buahan dll) ?
Pernah, materi itu bisa masuk ke dalam pembahasan sosial, mengenal apa saja yang ada disekitar kita, ada juga di materi pembelajaran membaca, menggambar, dan mewarnai.
7. Apakah ada kesulitan dalam penyampaian materi tersebut ?
Pastinya ada, karena pada saat penyampaian kita harus mendeskripsikan objek tersebut dan menggunakan alat peraga seperti boneka, mainan, foto dan lain - lain agar anak anak memahami apa yang disampaikan. Selain itu, kita harus menjawab pertanyaan anak – anak yang biasanya aneh – aneh.
8. Apakah pada saat proses pembelajaran di RA AL-BARCAH ada yang menggunakan teknologi ?
Kalo untuk teknologi pernah sesekali seperti menggunakan laptop dan dvd.
9. Ada berapa guru yang mengajar di RA AL-BARCAH ?
Guru ada 4 orang :
1 kepala sekolah
2 wali kelas
1 tata usaha

Lampiran 5 wawancara Implementasi

Oleh Ibu Hasanah S.Pd dan Ibu Sri Pradiptyani

Kuisisioner pengujian minat anak – anak :

1. Apakah anak – anak menyukai dan bersemangat untuk belajar dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* Dunia Binatang ?
2. Apakah *Augmented Reality* Dunia Binatang memudahkan anak – anak dalam mengenal hewan ?
3. Apakah objek/hewan yang ditampilkan menarik ?
4. Apakah *Augmented Reality* Dunia Binatang mudah untuk digunakan oleh anak – anak ?
5. Apakah aplikasi *Augmented Reality* Dunia Binatang anak – anak senang dan ingin belajar lagi esok hari menggunakan aplikasi tersebut ?

JAWAB :

Ibu guru hasanah melakukan pengujian terhadap 4 orang anak – anak. Waktu yang dibutuhkan sekitar 15 – 20 menit, untuk mengetahui respon dan minat anak – anak mengenai aplikasi Dunia Binatang. Sedangkan ibu guru Sri Pradiptyani melakukan pengujian terhadap 4 orang anak – anak. Waktu yang dibutuhkan sekitar 12 – 20 menit.

1. Semua anak-anak suka dan bersemangat pada saat aplikasi dijalankan. Beberapa diantaranya mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Ketika animasi bergerak, mereka ingin lebih mengetahui dan mencoba-coba sendiri.
2. Aplikasi ini lebih memudahkan untuk pengenalan hewan pada anak-anak. Diantaranya anak-anak lebih cepat tanggap karena

selain tampilan dari animasi terdapat fitur suara yang memudahkan untuk memberikan penjelasan. Sehingga, anak-anak meniru dari suara hewan tersebut.

3. Sangat menarik, ada beberapa anak yang berteriak kegirangan karena beberapa hewan memiliki ciri khas, seperti animasi burung bisa terbang.
4. Ibu Sri menjelaskan, "Kalo anak-anak, pas saya suruh mencoba aplikasinya, mereka bisa semua, memunculkan hewan dan suaranya, semua anak-anak berebutan untuk memainkan."

Sedangkan, Ibu Nana mengatakan, "Semua anak-anak suka, mereka mencoba semuanya, namun masih ada 2 orang anak diantaranya yang masih bingung untuk menentukan parameter hijau."

5. Ketika anak-anak diberi pertanyaan mengenai aplikasi yang telah digunakan, semua anak-anak serentak berkata ingin memainkan lagi. Selain animasinya menarik, warnanya juga memberikan kesan untuk anak-anak, aplikasi ini juga mudah digunakan.

Lampiran 6 Codingsan

Model Hewan

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class ModelController : MonoBehaviour {
6
7     public GameObject Goat;
8     public GameObject Butterfly;
9     public GameObject Cow;
10    public GameObject Chicken;
11    public GameObject Pigeon;
12    public GameObject Duck;
13    public GameObject Dragonfly;
14    public GameObject Dog;
15    public GameObject Tiger;
16    public GameObject Cat;
17
18    public GameObject SGoat;
19    public GameObject SButterfly;
20    public GameObject SCow;
21    public GameObject SChicken;
22    public GameObject SPigeon;
23    public GameObject SDuck;
24    public GameObject SDragonfly;
25    public GameObject SDog;
26    public GameObject STiger;
27    public GameObject SCat;
28
29    public GameObject narration, animalSound;
30
31    public GameObject ListPanel;
32
```

Menampilkan kambing

```
33     public void ModelGoat()
34     {
35         Goat.SetActive (true);
36         Butterfly.SetActive (false);
37         Cow.SetActive (false);
38         Chicken.SetActive (false);
39         Pigeon.SetActive (false);
40         Duck.SetActive (false);
41         Dragonfly.SetActive (false);
42         Dog.SetActive (false);
43         Tiger.SetActive (false);
44         Cat.SetActive (false);
45
46         SGoat.SetActive (true);
47         SButterfly.SetActive (false);
48         SCow.SetActive (false);
49         SChicken.SetActive (false);
50         SPigeon.SetActive (false);
51         SDuck.SetActive (false);
52         SDragonfly.SetActive (false);
53         SDog.SetActive (false);
54         STiger.SetActive (false);
55         SCat.SetActive (false);
56
57         narration = Goat;
58         animalSound = SGoat;
59     }
60     ListPanel.SetActive (false);
61
62
```

Menampilkan Kupu-kupu

```
63     public void ModelButterfly()
64     {
65         Goat.SetActive (false);
66         Butterfly.SetActive (true);
67         Cow.SetActive (false);
68         Chicken.SetActive (false);
69         Pigeon.SetActive (false);
70         Duck.SetActive (false);
71         Dragonfly.SetActive (false);
72         Dog.SetActive (false);
73         Tiger.SetActive (false);
74         Cat.SetActive (false);
75
76         SGoat.SetActive (false);
77         SButterfly.SetActive (true);
78         SCow.SetActive (false);
79         SChicken.SetActive (false);
80         SPigeon.SetActive (false);
81         SDuck.SetActive (false);
82         SDragonfly.SetActive (false);
83         SDog.SetActive (false);
84         STiger.SetActive (false);
85         SCat.SetActive (false);
86
87         narration = Butterfly;
88         animalSound = SButterfly;
89
90         ListPanel.SetActive (false);
91     }
92
```

Menampilkan sapi

```
93     public void ModelCow()
94     {
95         Goat.SetActive (false);
96         Butterfly.SetActive (false);
97         Cow.SetActive (true);
98         Chicken.SetActive (false);
99         Pigeon.SetActive (false);
100        Duck.SetActive (false);
101        Dragonfly.SetActive (false);
102        Dog.SetActive (false);
103        Tiger.SetActive (false);
104        Cat.SetActive (false);
105
106        SGoat.SetActive (false);
107        SButterfly.SetActive (false);
108        SCow.SetActive (true);
109        SChicken.SetActive (false);
110        SPigeon.SetActive (false);
111        SDuck.SetActive (false);
112        SDragonfly.SetActive (false);
113        SDog.SetActive (false);
114        STiger.SetActive (false);
115        SCat.SetActive (false);
116
117        narration = Cow;
118        animalSound = SCow;
119
120        ListPanel.SetActive (false);
121     }
122
```

Menampilkan Ayam

```
123 public void ModelChicken()  
124 {  
125     Goat.SetActive (false);  
126     Butterfly.SetActive (false);  
127     Cow.SetActive (false);  
128     Chicken.SetActive (true);  
129     Pigeon.SetActive (false);  
130     Duck.SetActive (false);  
131     Dragonfly.SetActive (false);  
132     Dog.SetActive (false);  
133     Tiger.SetActive (false);  
134     Cat.SetActive (false);  
135  
136     SGoat.SetActive (false);  
137     SButterfly.SetActive (false);  
138     SCow.SetActive (false);  
139     SChicken.SetActive (true);  
140     SPigeon.SetActive (false);  
141     SDuck.SetActive (false);  
142     SDragonfly.SetActive (false);  
143     SDog.SetActive (false);  
144     STiger.SetActive (false);  
145     SCat.SetActive (false);  
146  
147     narration = Chicken;  
148     animalsound = SChicken;  
149  
150     ListPanel.SetActive (false);  
151 }  
152
```

Menampilkan Burung

```
153 public void ModelPigeon()  
154 {  
155     Goat.SetActive (false);  
156     Butterfly.SetActive (false);  
157     Cow.SetActive (false);  
158     Chicken.SetActive (false);  
159     Pigeon.SetActive (true);  
160     Duck.SetActive (false);  
161     Dragonfly.SetActive (false);  
162     Dog.SetActive (false);  
163     Tiger.SetActive (false);  
164     Cat.SetActive (false);  
165  
166     SGoat.SetActive (false);  
167     SButterfly.SetActive (false);  
168     SCow.SetActive (false);  
169     SChicken.SetActive (false);  
170     SPigeon.SetActive (true);  
171     SDuck.SetActive (false);  
172     SDragonfly.SetActive (false);  
173     SDog.SetActive (false);  
174     STiger.SetActive (false);  
175     SCat.SetActive (false);  
176  
177     narration = Pigeon;  
178     animalsound = SPigeon;  
179  
180     ListPanel.SetActive (false);  
181 }  
182
```

Menampilkan Bebek

```
183 public void ModelDuck()  
184 {  
185     Goat.SetActive (false);  
186     Butterfly.SetActive (false);  
187     Cow.SetActive (false);  
188     Chicken.SetActive (false);  
189     Pigeon.SetActive (false);  
190     Duck.SetActive (true);  
191     Dragonfly.SetActive (false);  
192     Dog.SetActive (false);  
193     Tiger.SetActive (false);  
194     Cat.SetActive (false);  
195  
196     SGoat.SetActive (false);  
197     SButterfly.SetActive (false);  
198     SCow.SetActive (false);  
199     SChicken.SetActive (false);  
200     SPigeon.SetActive (false);  
201     SDuck.SetActive (true);  
202     SDragonfly.SetActive (false);  
203     SDog.SetActive (false);  
204     STiger.SetActive (false);  
205     SCat.SetActive (false);  
206  
207     narration = Duck;  
208     animalsound = SDuck;  
209  
210     ListPanel.SetActive (false);  
211 }  
212
```

Menampilkan Capung

```
213 public void ModelDragonfly()  
214 {  
215     Goat.SetActive (false);  
216     Butterfly.SetActive (false);  
217     Cow.SetActive (false);  
218     Chicken.SetActive (false);  
219     Pigeon.SetActive (false);  
220     Duck.SetActive (false);  
221     Dragonfly.SetActive (true);  
222     Dog.SetActive (false);  
223     Tiger.SetActive (false);  
224     Cat.SetActive (false);  
225  
226     SGoat.SetActive (false);  
227     SButterfly.SetActive (false);  
228     SCow.SetActive (false);  
229     SChicken.SetActive (false);  
230     SPigeon.SetActive (false);  
231     SDuck.SetActive (false);  
232     SDragonfly.SetActive (true);  
233     SDog.SetActive (false);  
234     STiger.SetActive (false);  
235     SCat.SetActive (false);  
236  
237     narration = Dragonfly;  
238     animalsound = SDragonfly;  
239  
240     ListPanel.SetActive (false);  
241 }  
242
```

Menampilkan Anjing

```
243 public void ModelDog()
244 {
245     Goat.SetActive (false);
246     Butterfly.SetActive (false);
247     Cow.SetActive (false);
248     Chicken.SetActive (false);
249     Pigeon.SetActive (false);
250     Duck.SetActive (false);
251     Dragonfly.SetActive (false);
252     Dog.SetActive (true);
253     Tiger.SetActive (false);
254     Cat.SetActive (false);
255
256     SGoat.SetActive (false);
257     SButterfly.SetActive (false);
258     SCow.SetActive (false);
259     SChicken.SetActive (false);
260     SPigeon.SetActive (false);
261     SDuck.SetActive (false);
262     SDragonfly.SetActive (false);
263     SDog.SetActive (true);
264     STiger.SetActive (false);
265     SCat.SetActive (false);
266
267     narration = Dog;
268     animalsound = SDog;
269
270     ListPanel.SetActive (false);
271 }
272
```

Menampilkan Kucing

```
303 public void ModelCat()
304 {
305     Goat.SetActive (false);
306     Butterfly.SetActive (false);
307     Cow.SetActive (false);
308     Chicken.SetActive (false);
309     Pigeon.SetActive (false);
310     Duck.SetActive (false);
311     Dragonfly.SetActive (false);
312     Dog.SetActive (false);
313     Tiger.SetActive (false);
314     Cat.SetActive (true);
315
316     SGoat.SetActive (false);
317     SButterfly.SetActive (false);
318     SCow.SetActive (false);
319     SChicken.SetActive (false);
320     SPigeon.SetActive (false);
321     SDuck.SetActive (false);
322     SDragonfly.SetActive (false);
323     SDog.SetActive (false);
324     STiger.SetActive (false);
325     SCat.SetActive (true);
326
327     narration = Cat;
328     animalsound = SCat;
329
330     ListPanel.SetActive (false);
331 }
332
```

Menampilkan Macan

```
273 public void ModelTiger()
274 {
275     Goat.SetActive (false);
276     Butterfly.SetActive (false);
277     Cow.SetActive (false);
278     Chicken.SetActive (false);
279     Pigeon.SetActive (false);
280     Duck.SetActive (false);
281     Dragonfly.SetActive (false);
282     Dog.SetActive (false);
283     Tiger.SetActive (true);
284     Cat.SetActive (false);
285
286     SGoat.SetActive (false);
287     SButterfly.SetActive (false);
288     SCow.SetActive (false);
289     SChicken.SetActive (false);
290     SPigeon.SetActive (false);
291     SDuck.SetActive (false);
292     SDragonfly.SetActive (false);
293     SDog.SetActive (false);
294     STiger.SetActive (true);
295     SCat.SetActive (false);
296
297     narration = Tiger;
298     animalsound = STiger;
299
300     ListPanel.SetActive (false);
301 }
302
```

Menu Controller

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 public class menuController : MonoBehaviour {
7     public GameObject aboutPanel, howtoPanel;
8
9     public void Starting()
10    {
11        SceneManager.LoadScene ("SceneAR");
12    }
13
14    public void howto()
15    {
16        howtoPanel.SetActive (true);
17    }
18
19    public void about()
20    {
21        aboutPanel.SetActive (true);
22    }
23
24    public void close(GameObject GO)
25    {
26        GO.SetActive (false);
27    }
28
29    public void exit()
30    {
31        Application.Quit ();
32    }
33 }
```